

Pengaruh Media Pembelajaran *Artificial Intelligence Chat GPT* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila (Quasi Eksperimen di Kelas XII SMAN 1 Cicalengka)

Jihan Sana Destia¹, Dadang Mulyana², Cahyono³

¹ Universitas Pasundan dan jihansana2512@gmail.com

² Universitas Pasundan dan cahyono@unpas.ac.id

³ Universitas Pasundan dan Dadangmulyana@unpas.ac.id

ABSTRAK

Arus teknologi di Indonesia saat ini semakin berkembang tetapi tidak sebanding dengan perkembangan teknologi di dunia Pendidikan. penggunaan media pembelajaran di sebagian besar sekolah, yang masih menggunakan metode konvensional. Hal ini menyebabkan rasa jenuh pada peserta didik terhadap pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk menguji efektivitas dan efisiensi penggunaan media pembelajaran berbasis AI, khususnya Chat GPT, terhadap tingkat motivasi peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, khususnya metode quasi eksperimen dengan dua variabel: pengaruh media pembelajaran AI Chat GPT (X) terhadap tingkat motivasi peserta didik (Y) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran AI Chat GPT memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Data dari angket menunjukkan bahwa 84.9% peserta didik (45.5% sangat setuju, 39.4% setuju) merasa lebih termotivasi dalam mencari materi PPKn menggunakan media AI Chat GPT. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran PPKn efektif dan efisien dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Keywords: *Media Pembelajaran, Artificial Intelligence, Chat GPT, Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*

ABSTRACT

The flow of technology in Indonesia is currently growing, but it is not comparable to technological developments in the world of education. use of learning media in most schools, which still use conventional methods. This causes students to feel bored with learning. The aim of the research is to test the effectiveness and efficiency of using AI-based learning media, especially GPT Chat, on students' motivation levels. This research uses a quantitative approach, specifically a quasi-experimental method with two variables: the influence of the AI Chat GPT learning media (X) on the level of student motivation (Y) in the subjects of Pancasila and Citizenship Education. The research results show that the use of AI Chat GPT learning media has a significant influence on students' learning motivation. Data from the questionnaire shows that 84.9% of students (45.5% strongly agree, 39.4% agree) feel more motivated in searching for Civics material using AI Chat GPT media. This confirms that the use of AI technology in Civics learning is effective and efficient in increasing students' learning motivation.

Kata Kunci: *Learning Media, Artificial Intelligence, Chat GPT, Motivation for Learning Pancasila and Citizenship Education*

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi sangat berkembang pesat, Informasi didapatkan sangat mudah dan cepat. Perkembangan teknologi ini menyebabkan banyak mendorong penyediaan layanan telekomunikasi yang begitu mudah seperti *mobile phone* yang dapat langsung terhubung dengan internet. Perkembangan teknologi di era digital memang telah mentransformasi banyak

industri, termasuk pendidikan. Ifenthaler et al. (2021) (dalam Desty dkk. 2023, hlm 473) Cara guru dan peserta didik menerima dan merasakan pendidikan telah berubah secara signifikan sebagai akibat dari integrasi teknologi ke dalam pembelajaran. Dengan mulai berkembangnya teknologi di dunia, beberapa sektor mendapatkan dampak positif, tidak terkecuali bidang pendidikan. Dengan pemanfaatan pendidikan berbasis teknologi seharusnya pendidikan di Indonesia berkembang sangat pesat terutama dalam kualitas pendidikannya. Tetapi, kualitas pendidikan di Indonesia saat ini sangat memprihatinkan. Hal ini ditunjukkan oleh data UNESCO (2000) mengenai pemeringkatan indeks pembangunan manusia yaitu komposisi tingkat pendidikan, kesehatan dan pendapatan yang menunjukkan bahwa laju pembangunan manusia Indonesia semakin menurun. Di antara 174 negara di dunia, Indonesia menduduki peringkat ke-102 (1996), ke-99 (1997), ke-105 (1998), dan ke-109 (1999). Menurut survei *Political and Economic Risk Consultant* (PERC), kualitas pendidikan Indonesia menduduki peringkat ke-12 dari 12 negara di Asia. Sehingga dengan data tersebut tidak dapat dipungkiri bahwa negara Indonesia masih tertinggal jauh khususnya di bidang pendidikan.

Adapun faktor yang menyebabkan rendahnya pendidikan di Indonesia menurut (Agung dkk, 2021 hlm 1) Penyebab buruknya kualitas pendidikan di Indonesia antara lain efektivitas, efisiensi dan standarisasi pengajaran. Hal ini masih menjadi masalah pendidikan di Indonesia pada umumnya. Permasalahan khusus dunia pendidikan adalah: ruang fisik rendah, kualitas guru yang rendah, rendahnya kesejahteraan guru, prestasi belajar peserta didik rendah, rendahnya kesetaraan kesempatan pendidikan, buruknya pemenuhan pendidikan dengan kebutuhan, mahalnya harga pendidikan. Menurut Tondeur et al (Dalam Desty dkk, 2023, hlm 473) Pendidik atau guru memainkan peran penting dalam mengembangkan generasi guru berikutnya dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan. Ini juga termasuk pembangunan, kemampuan guru dalam menggunakan TIK dalam praktik pengajarannya dan membekalinya dengan TIK.

Pemerintah mempunyai strategi untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan secara efektif di dalam kelas. Maka peran guru yang sangat sentral ini banyak mempengaruhi kualitas pendidikan di sekolah. Sehingga pentingnya guru memiliki kualitas yang baik dalam kegiatan pembelajarannya. Menurut (Desty dkk. 2023, hlm 473) Ketika dunia menjadi semakin digital, sektor pendidikan tidak bisa lepas dari perubahan revolusioner ini. Perubahan yang sangat terasa dampaknya pada bidang pendidikan, dimana seharusnya bidang pendidikan pada abad-21 ini dapat berkolaborasi dengan perkembangan teknologi yang tersedia.

Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* merupakan salah satu perkembangan terkini dalam teknologi informasi dan komunikasi. Kecerdasan buatan ditambahkan pada suatu sistem yang dapat diatur dalam konteks ilmiah sehingga kecerdasan buatan ini dapat meniru kecerdasan manusia. Kemampuan AI ini juga termasuk kemampuan pengambilan keputusan, logika dan karakteristik kecerdasan lainnya. Kemajuan dan perkembangan kecerdasan buatan (AI) secara cepat dan signifikan membentuk suatu kebiasaan baru, masyarakat saat ini menggunakan AI dalam mempermudah suatu aktivitas keseharian manusia. Selain itu, Pendidikan, kesehatan, ketahanan pangan, dan reformasi birokrasi merupakan beberapa bidang di mana AI mempunyai potensi untuk mencapai kemajuan yang signifikan. Salah satu AI yang dapat dijadikan media pembelajaran adalah *Chat GPT* dimana AI ini merupakan robot *chat* yang dapat memudahkan peserta didik dalam mencari materi pembelajaran.

LANDASAN TEORI

Secara epistemologis media berasal dari kata latin “medium” yang berarti perantara, perantara atau penyajian. Bovee percaya bahwa peran media adalah menerima dan mengirim pesan. Dapat disimpulkan bahwa media merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran, yaitu pilihan strategi yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran Menurut Arsyad (2014: 3) dalam Dea (2020, hlm 2). Sehingga media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran. Untuk mendapatkan pembelajaran efektif salah satunya dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dengan istilah mediator, fungsi media yaitu mengatur hubungan yang efektif dalam proses belajar peserta didik.

Fungsi media pembelajaran sangat banyak. Hujair AH mengklaim demikian. Sanaky (dalam Roswita, T., 2020, hlm 8) menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan untuk:

- 1) Menampilkan objek nyata dan objek langkah.
- 2) Membuat duplikat dari aslinya.
- 3) Mengubah ide-ide abstrak menjadi ide-ide nyata.
- 4) Memberikan pemahaman yang komprehensif.
- 5) Mengatasi hambatan seperti waktu, lokasi, jumlah, dan jarak.
- 6) Menyajikan informasi secara runtut dan
- 7) Menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, menarik, dan santai yang memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat guru untuk menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Pada saat menggunakan media diharapkan memperhatikan prinsip-prinsip utama yaitu media yang digunakan dapat membimbing peserta didik dalam memudahkan pemahaman materi yang disampaikan oleh pendidik. Menurut Edgar Dale mengemukakan teori Kerucut Pengalaman (*the cone of experience*) dalam bukunya yaitu *Audiovisual Methods in Teaching* edisi revisi ke dua dijelaskan oleh Edgar Dale bahwa jenis media pembelajaran yang terdiri dari 11 jenjang, meliputi: pengalaman langsung, observasi, partisipasi, demonstrasi, wisata, TV, Film, Radio, visual, simbol visual dan lambang verbal (kata-kata). Dalam hal ini Edgar Dale juga memasukan teori yang dijelaskan oleh Bruner yang digambarkan oleh Arsyad tentang tali temali. Sehingga muncullah 3 istilah baru dan klasifikasi terbaru dimana dijelaskan bahwa terdapat 3 bagian tali temali seusai dengan golongan pembelajaran yaitu enaktif, ikonik dan simbolik. Media pembelajaran pula terbagi menjadi 2 jenis yaitu media pembelajaran tradisional dan modern. Seiring perkembangan zaman media pembelajaran modern cukup tersebar di masyarakat. Dengan kemudahan teknologi dan akses internet dapat memudahkan peserta didik mencari bahan materi pembelajaran. Salah satunya yaitu *Artificial Intelligence*

Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan merupakan kecerdasan yang ditambahkan dalam suatu sistem yang dapat diatur dalam konteks ilmiah sehingga kecerdasan buatan ini dapat menirukan intelektual manusia pada umumnya. *Artificial Intelligence* ini merupakan teknologi masa kini yang kemunculannya sebagai faktor revosioner (Sri, dkk. 2023 hlm 10). Kemampuan AI ini juga termasuk kemampuan pengambilan keputusan, logika dan karakteristik kecerdasan lainnya yang sengaja dibuat untuk memudahkan masyarakat dalam berbagai macam bidang, seperti pendidikan, ekonomi, sosial, budaya dan bidang lainnya. Menurut Eka (2023, hlm. 26746) menyatakan bahwa

AI bertujuan untuk menciptakan entitas cerdas yang sesuai dengan pemahaman manusia. Sehingga dengan adanya AI yang digunakan oleh manusia dapat mempermudah masyarakat dalam berbagai bidang. Dengan pengembangan *hardware* dan *software* pada masa saat ini, menjadikan AI semakin berkembang dan beragam, keberagaman AI ini dapat mempermudah kehidupan manusia. *Artificial Intelligence* memiliki berbagai macam jenis salah satunya jenis AI adalah *Chat GPT*. Pada bulan November 2022 laboratorium penelitian kecerdasan buatan Amerika (AI / *Artificial Intelligence*) bernama *OpenAI* merilis program chatbot yang disebut *Chat GPT* (openai.com, 2022). Mesin ini merupakan teknologi pemrosesan bahasa alami (*natural language processing/NLP*) yang dapat menjawab pertanyaan orang dalam bentuk teks (disebut *prompt*) yang ditulis dalam aplikasi tersebut. Banyak yang terkejut karena jawaban *Chat GPT* terstruktur dengan baik, hubungan antar kata atau kalimatnya konsisten dan akurasinya cukup baik serta mereka dapat mengingat percakapan sebelumnya. *Chat GPT (Generative Pre-Trained)* adalah aplikasi kecerdasan buatan yang berkomunikasi dalam percakapan berbasis teks Santhosh (Dalam Sri dkk. 2023, halm 10). *GPT Chat* dapat mensimulasikan percakapan manusia dan memberikan jawaban otomatis atas pertanyaan pengguna menggunakan NLP. *Chat GPT* mengumpulkan data dokumen dari Internet, termasuk kode sumber, yang kemudian diidentifikasi dan kemudian dimasukkan ke dalam algoritma pembelajaran mendalam. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat lebih efektif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. menurut W.S. Winkel (1991:92). Sehingga motivasi belajar merupakan sebuah keadaan dimana seseorang memiliki rasa terpacu dalam melakukan kegiatan belajar dengan memiliki semangat dalam pelaksanaan kegiatan belajar untuk menuju pada tujuan peserta didik dalam belajar.

Motivasi adalah suatu dorongan dari dalam individu untuk melakukan suatu tindakan dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Motivasi di sini merupakan suatu alat kejiwaan untuk bertindak sebagai daya gerak atau daya dorong untuk melakukan pekerjaan. Sardiman A.M. (2016, hlm. 75) mengatakan bahwa motivasi juga dapat dikatakan motivasi adalah serangkaian upaya untuk menciptakan kondisi tertentu agar seseorang mau melakukan sesuatu, dan jika ia tidak menyukainya maka ia akan berusaha membuang atau menghindarinya. Jadi inspirasi dapat diilhami oleh variabel luar, namun inspirasi kegiatan belajar dan menjamin kelangsungannya guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dalam mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan diharapkan dapat lebih efektif dengan penggunaan media pembelajaran AI *Chat GPT* ini. Branson (2001: 4) menyatakan, "Pendidikan kewarganegaraan dalam demokrasi adalah pendidikan untuk mengembangkan dan memperkuat pemahaman seseorang tentang pemerintahan otonom (*Self Government*)."
Pemerintahan independen yang dikuasai mayoritas menyiratkan bahwa warga secara efektif terlibat dengan pemerintahan mereka sendiri. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu jenis pendidikan yang mengasah dan memantapkan pengetahuan peserta didik tentang pemerintahan. Setelah mempelajari pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan, peserta didik diharapkan mampu meningkatkan nilai nasionalisme Menurut Zulfikar dan Dewi (2021) dalam Cahyono (2023, hlm 55). Tujuan pendidikan kewarganegaraan umum adalah menonjolkan nilai dan moral setiap warga negara pancasila, nilai dan norma undang-undang dasar negara Republik Indonesia tahun 1945, serta komitmen terhadap persatuan dalam keberagaman dan komitmen terhadap kebhinekaan. Kesatuan Kewarganegaraan Republik Indonesia.

METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan. Dalam metode ini penelitian cukup efektif dan efisien dikarenakan beberapa tahap penelitian yang lengkap dan efektif dimana peneliti mendapatkan hasil secara konkrit berbentuk angka yang diolah dengan berbagai macam pengolahan data. Pada metode penelitian ini penulis menggunakan quasi eksperimen design dimana terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada metode quasi eksperimen design ini terbagi menjadi dua yaitu *Time Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*. Sehingga peneliti menentukan penelitian Quasi Experiment Design dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data ini yaitu dengan menggunakan kuesioner atau angket dan soal test (*pre test dan post test*). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket yang disebarakan secara offline kepada peserta didik yaitu berupa selembaran kertas yang berisi pertanyaan yang relevan dengan judul yang diangkat. Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis angket tertutup dimana responden dapat mengisi jawaban seusai dengan instruksi dan opsi yang telah tersedia di dalam angket tersebut.

Angket pada penelitian ini juga menggunakan alat ukur *skala likert* yang didalamnya terdapat lima opsi jawaban sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Skala Likert

No.	Skala Likert	Skor
1	SS (Sangat Setuju)	5
2	ST (Setuju)	4
3	RG (Ragu-ragu)	3
4	TS (Tidak Setuju)	2
5	STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber: Sugiyono (2019, hlm 147)

HASIL DAN PEMBAHASAN

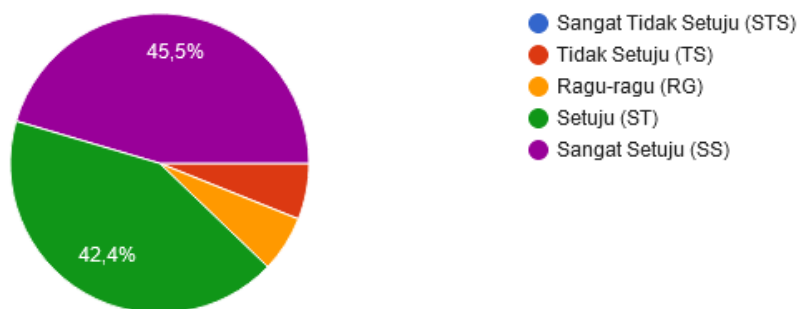
Efektivitas atau keefektifan dalam KBBI berarti keadaan berpengaruh, hal berkesan, keberhasilan tentang usaha atau tindakan. Dan efektivitas juga dapat disimpulkan bahwa suatu kegiatan yang sesuai dengan tujuan. Menurut (Supriyono, 2000: 29) (Dalam Aas, 2020, hlm 54) Efektivitas merupakan hubungan antara keluaran suatu pusat tanggung jawab dengan sasaran yang mesti dicapai, semakin besar kontribusi daripada keluaran yang dihasilkan terhadap nilai pencapaian sasaran tersebut, maka dapat dikatakan efektif. Pada penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Cicalengka pada kelas XI MIPA dengan jumlah responden 33 peneliti memberikan kuisisioner dengan pertanyaan yaitu “Saya percaya bahwa Media Pembelajaran *Artificial Intelligence Chat GPT* efektif dalam meningkatkan Keseluruhan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan” dengan hasil responden 33,3% sangat setuju, 57,6% setuju, 6,1% ragu ragu, 3% tidak setuju dan 0% sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran AI *Chat GPT* ini dapat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik selanjutnya pada pernyataan “Media Pembelajaran *Artificial Intelligence Chat GPT* berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar saya” mendapatkan hasil 45,5% responden menjawab sangat

setuju, 42,6% responden menjawab setuju, 6,1% ragu-ragu, 6,1% tidak setuju dan 0% sangat tidak setuju. Maka dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media *Artificial Intelligence Chat GPT* memberikan peningkatan motivasi belajar peserta didik dari pada menggunakan media pembelajaran konvensional.

Tabel 2. Hasil Responden Kuesioner

Pernyataan	No.	Jawaban	F	Persen
Media Pembelajaran <i>Artificial Intelligence Chat GPT</i> berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar saya	1.	Sangat Setuju	15	45,5%
	2.	Setuju	14	42,6%
	3.	Ragu-ragu	2	6,1%
	4.	Tidak Setuju	2	6,1%
	5.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Jumlah			33

Sumber: Diolah Peneliti, 2024



Pada pertanyaan tersebut dapat disimpulkan bahwa 45,5% peserta didik sangat setuju dalam pernyataan bahwa Media Pembelajaran *Artificial Intelligence Chat GPT* berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. 42,4% setuju, 6,1% ragu-ragu, 6,1% tidak setuju dan 0% sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *Artificial Intelligence Chat GPT* berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Tabel 3. Hasil Responden Kuesioner

Pernyataan	No.	Jawaban	F	Persen
Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan media pembelajaran <i>Artificial Intelligence Chat GPT</i> dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.	Sangat Setuju	16	48,5%
	2.	Setuju	13	39,4%
	3.	Ragu-ragu	3	9,1%
	4.	Tidak Setuju	1	3%
	5.	Sangat Tidak Setuju	0	0%

	Jumlah	30	100%
--	--------	----	------

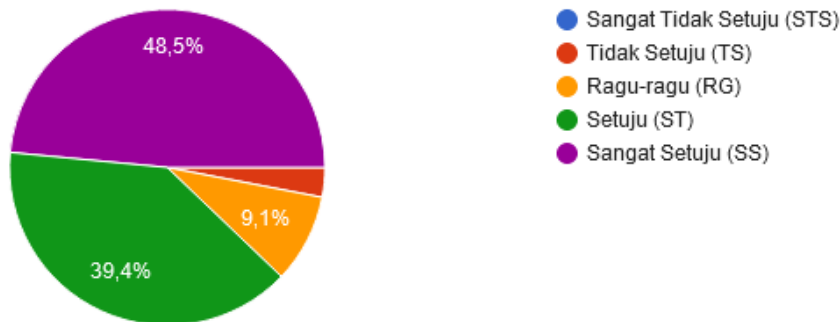


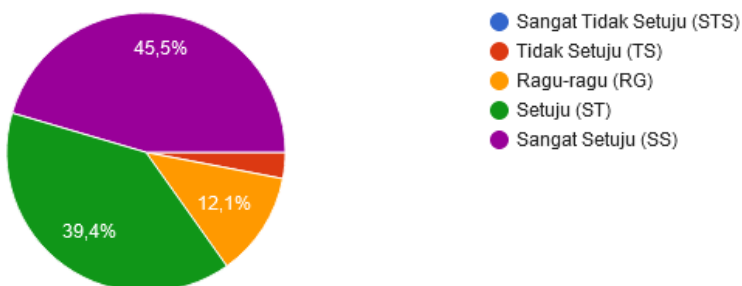
Diagram 1. Hasil Jawaban Pernyataan Kesembilan

Sumber: Diolah Oleh Peneliti, 2024

Pada pertanyaan kesembilan dapat disimpulkan bahwa 48,5% peserta didik sangat setuju dalam pernyataan bahwa peserta didik merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan media pembelajaran Artificial Intelligence Chat GPT dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. 39,4% setuju, 9,1% ragu-ragu, 3,3% tidak setuju dan 0% sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran AI Chat GPT meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Tabel 4. Hasil Responden Kuisisioner

Pernyataan	No.	Jawaban	F	Persen
Saya merasa adanya peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar saya Ketika menggunakan media pembelajaran <i>Artificial Intelligence Chat GPT</i>	1.	Sangat Setuju	14	45,5%
	2.	Setuju	12	39,4 %
	3.	Ragu-ragu	3	12,1%
	4.	Tidak Setuju	1	3%
	5.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Jumlah		33	100%



Pada pertanyaan kesepuluh dapat disimpulkan bahwa 45,5% peserta didik sangat setuju dalam pernyataan bahwa peserta didik merasa lebih terjadi perubahan yang signifikan dan lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan media pembelajaran *Artificial Intelligence Chat GPT* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. 39,4% setuju, 12,1% ragu-ragu, 3% tidak setuju dan 0% sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran AI *Chat GPT* meningkatkan motivasi belajar yang cukup signifikan.

Tabel 5. Hasil Responden Kuesioner

Pernyataan	No.	Jawaban	F	Persen
Media Pembelajaran <i>Artificial Intelligence Chat GPT</i> menjadi media pembelajaran yang menyenangkan?	1.	Sangat Setuju	13	39,4%
	2.	Setuju	16	48,5%
	3.	Ragu-ragu	2	6,1%
	4.	Tidak Setuju	2	6,1%
	5.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Jumlah			33

Sumber: Diolah peneliti, 2024

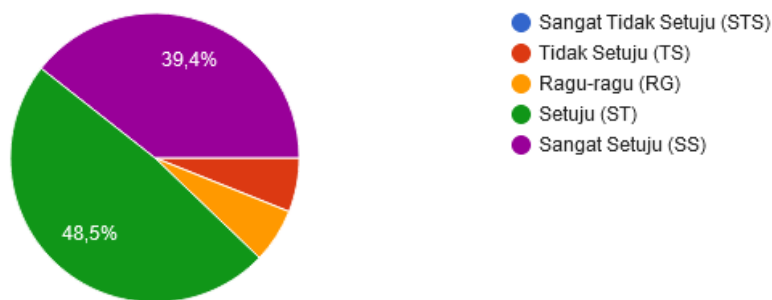


Diagram 2. Hasil Jawaban Pernyataan Keenam

Pada pertanyaan keenam dapat disimpulkan bahwa 39,4% peserta didik sangat setuju dalam pernyataan bahwa media pembelajaran AI Chat GPT merupakan media pembelajaran yang menyenangkan. 48,5% setuju, 6,1% Ragu-ragu, 6,1% tidak setuju dan 0% sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa AI Chat GPT merupakan media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dalam mencari materi pembelajaran.

Efektivitas atau keefektifan dalam KBBI berarti keadaan berpengaruh, hal berkesan, keberhasilan tentang usaha atau tindakan. Dan efektivitas juga dapat disimpulkan bahwa suatu kegiatan yang sesuai dengan tujuan. Menurut (Supriyono, 2000: 29) (Dalam Aas, 2020, hlm 54) Efektivitas merupakan hubungan antara keluaran suatu pusat tanggung jawab dengan sasaran yang mesti dicapai, semakin besar kontribusi daripada keluaran yang dihasilkan terhadap nilai pencapaian sasaran tersebut, maka dapat dikatakan efektif. Pada penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Cicalengka pada kelas XI MIPA dengan jumlah responden 33 peneliti memberikan kuisisioner dengan pertanyaan yaitu “Saya percaya bahwa Media Pembelajaran *Artificial Intelligence Chat GPT* efektif dalam meningkatkan Keseluruhan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan” dengan hasil responden 33,3% sangat setuju, 57,6% setuju, 6,1% ragu ragu, 3% tidak setuju dan 0% sangat tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media

pembelajaran AI Chat GPT ini dapat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik selanjutnya pada pernyataan "Media Pembelajaran Artificial Intelligence Chat GPT berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar saya" mendapatkan hasil 45,5% responden menjawab sangat setuju, 42,6% responden menjawab setuju, 6,1% ragu-ragu, 6,1% tidak setuju dan 0% sangat tidak setuju. Maka dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media Artificial Intelligence Chat GPT memberikan peningkatan motivasi belajar peserta didik dari pada menggunakan media pembelajaran konvensional.

Menurut Wina Sanjaya (2014) menjelaskan beberapa fitur yang dibagi dalam fungsi media pembelajaran salah satunya yaitu Fitur yang meningkatkan motivasi Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memotivasi peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mencakup unsur seni saja, tetapi juga memudahkan peserta didik dalam mempelajari isi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dan motivasi belajar memiliki keterkaitan yang cukup signifikan.

KESIMPULAN

Media pembelajaran *Artificial Intelligence Chat GPT* ini menjadi media pembelajaran baru yang efektif dan efisien dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan sehingga dapat menjadi alternatif ketika peserta didik ingin memiliki sumber materi pembelajaran yang menarik dan mudah di akses. Penggunaan media pembelajaran *Artificial Intelligence Chat GPT* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sangat efektif dan efisien hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket 45,5% peserta didik sangat setuju, 39,4 setuju, 12,1% ragu-ragu, 3% tidak setuju dan 0% setuju lebih termotivasi bila mencari materi PPKn menggunakan media *Artificial Intelligence Chat GPT*. Data di atas menunjukkan bahwa signifikansi nilai data yaitu 0,000 sehingga berdasarkan kesimpulan uji linear sederhana yaitu Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat diartikan bahwa variabel X berpengaruh pada variabel Y nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat diartikan bahwa variabel X tidak berpengaruh pada variabel Y. Maka hasil dari uji linear sederhana yaitu Media Pembelajaran *Artificial Intelligence Chat GPT* (X) berpengaruh positif terhadap Tingkat Motivasi Belajar Peserta Didik (Y) dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ **sehingga Variabel X (media pembelajaran *Artificial Intelligence Chat GPT*) pada penelitian ini saling berhubungan dengan Variabel Y (tingkat motivasi belajar peserta didik).**

REFERENSI

- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Afiqah, N., Auliyauddin, S., Fitriani, F., Awalia, A. R., Kholis, N., & Hamzah, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Liquid Crystal Display (LCD) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(6).
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.

- Cahyani, I. N., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Hubungan Karakter Profil Pelajar Pancasila dengan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Lucerna: Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 53-63.
- Damanik, R. (2019). Evaluasi program pembelajaran matematika dengan pendekatan Kirkpatrick. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 8(2).
- Damitri, D. E. (2020). Keunggulan media powerpoint berbasis audio visual sebagai media presentasi terhadap hasil belajar peserta didik SMK teknik bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(2).
- Daryanto, (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Hayati, R. (2020). Pengertian kerangka berpikir menurut para ahli. *Artikel Penelitian Ilmiah. Com*.
- Harefa, D. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Talking CHIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Tunas: Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1), 83-99.
- Hidayat, S., Syarifuddin, M. F. F., Bida, M. G., & Cokrowibowo, S. (2023). SISTEM CERDAS PENILAIAN OTOMATIS UNIVERSITAS HASANUDDIN. *Proceeding KONIK (Konferensi Nasional Ilmu Komputer)*, 6, 232-239.
- Iriyani, S. A., Patty, E. N., Akbar, A. R., Idris, R., & Priyudahari, B. A. P. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Teknologi Chat GPT dalam Pendidikan. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 9-16.
- Jamaaluddin (2021). *Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)*. Sidoarjo : UMSINDA PRESS
- Jasmiyanti, A. (2020). *PENGARUH MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKn (Studi Deskriptif Pada Kelas VIII di SMP Pasundan 4 Bandung)* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication.
- Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 42-51.
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42-57.
- Subroto, D. E., Supriandi, S., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473-480.
- Suharmawan, W. (2023). Pemanfaatan Chat GPT dalam dunia pendidikan. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 7(2), 158-166.